



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**PAMERAN 3D VIRTUAL "PAMERAN BUDAYA  
DAN PARIWISATA JAWA TIMUR"  
MENGUNAKAN UNREAL ENGINE**

**SKRIPSI**

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**

**Dimas Alrasyid Pratama**

**1907433010**

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**2023**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dimas Alrasyid Pratama  
NIM : 1907433010  
Jurusan / Program Studi : Teknik Informatika dan Komputer / Teknik Multimedia  
Digital  
Judul Skripsi : PAMERAN 3D VIRTUAL "PAMERAN BUDAYA  
DAN PARIWISATA JAWA TIMUR"  
MENGUNAKAN UNREAL ENGINE

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar – benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara – cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung ciri – ciri plagiat dan bentuk – bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Depok, 23 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan



(Dimas Alrasyid Pratama)

NIM 1907433010



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Dimas Alrasyid Pratama  
NIM : 1907433010  
Program Studi : Teknik Multimedia Digital  
Judul Skripsi : PAMERAN 3D VIRTUAL "PAMERAN BUDAYA  
DAN PARIWISATA JAWA TIMUR"  
MENGUNAKAN UNREAL ENGINE

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Sabtu, Tanggal 10, Bulan Juni, Tahun 2023 dan dinyatakan LULUS.

Disahkan oleh

Pembimbing I : (Assoc. Prof. Rosnah Amal Binti Wan Abd. Razak.) ( *Roznah* )  
Penguji I : (Assoc. Prof. Rosnah Amal Binti Wan Abd. Razak.) ( *Roznah* )

Mengetahui :

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer  
Ketua

Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom.

NIP 197908032003122003





**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala, atas segala rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pembuatan Pameran Virtual 3D Pameran Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Timur Menggunakan Unreal Engine". Shalawat serta salam semoga terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta para pengikutnya. Tujuan dari proyek ini adalah untuk memperkenalkan kebudayaan dan pariwisata di provinsi Jawa Timur, penulis menyadari bahwa tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak, maka skripsi ini tidak akan selesai tepat waktu, oleh karena itu dalam kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Assoc. Prof. Rosnah Amal Binti Wan Abd Razak pembimbing dari Asia e University.
2. Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom. sebagai Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Politeknik Negeri Jakarta.
3. Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom. sebagai Ketua Program Studi Teknik Multimedia Digital.
4. Orang tua tercinta yang telah membimbing dan membantu penulis baik secara moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Keluarga besar yang juga mendukung.
6. Sahabat-sahabat yang selalu mendukung.

Penulis juga menyadari bahwa masih ada kekurangan dalam penulisan makalah ini. Saya berharap para pembaca dapat memberikan saran yang membangun untuk perbaikan penulisan makalah ini dan menambah pengetahuan para pembaca. Semoga skripsi ini dapat menjadi ilmu dan bermanfaat sampai kapanpun.

Depok, 23 Agustus 2023

Dimas Alrasyid Pratama



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dimas Alrasyid Pratama  
NIM : 1907433010  
Jurusan / Program Studi : Teknik Informatika dan Komputer / Teknik Multimedia Digital

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non – Eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul :

PAMERAN 3D VIRTUAL "PAMERAN BUDAYA DAN PARIWISATA JAWA TIMUR" MENGGUNAKAN UNREAL ENGINE

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non – Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta Berhak menyimpan, mengalihmediakan / formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, 23 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan



(Dimas Alrasyid Pratama)

NIM 1907433010





**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengunumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## ABSTRAK

*Jawa Timur adalah Provinsi di Indonesia yang terletak di bagian timur Pulau Jawa. Jawa Timur merupakan provinsi terpadat kedua di Indonesia. Surabaya. adalah Ibu Kota dari Provinsi Jawa Timur. Jawa Timur merupakan destinasi yang luar biasa dan menawarkan sesuatu untuk semua orang. Sebuah wilayah yang kaya akan warisan budaya, alam memukau, dan keragaman tradisi. Dikenal sebagai pusat batik dengan motif unik, provinsi ini juga menawarkan makanan tradisional yang lezat dan beragam, serta tempat-tempat wisata menakjubkan. Jawa Timur adalah tujuan yang menakjubkan dan menawarkan sesuatu untuk semua orang. Proyek ini bertujuan untuk membuat pameran 3D virtual menggunakan Unreal Engine untuk memperkenalkan keragaman budaya dan pariwisata yang sebenarnya berasal dari Jawa Timur. Selain itu, pameran ini juga merupakan sarana untuk meningkatkan apresiasi terhadap warisan budaya yang dimiliki oleh Jawa Timur dan membangkitkan rasa kebanggaan dalam masyarakat dengan napa yang dimiliki oleh Jawa Timur.*

*Kata kunci: Jawa Timur, Pameran 3D Virtual, Budaya, Pariwisata, Unreal Engine*

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**



## DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iv
ABSTRAK .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	1
1.4 Sistematika Penulisan.....	2
BAB II.....	4
2.1 Pameran Virtual.....	4
2.2 Jawa Timur .....	4
2.3 Batik .....	5
2.4 Tiga Dimensi .....	5
2.5 Unreal Engine 5.....	6
BAB III .....	7
3.1 Rancangan Penelitian .....	7
3.2 Objek Penelitian .....	9
BAB IV .....	10
4.1 Analisis Kebutuhan .....	10
4.2 Konsep.....	11
4.2.1 Flowchart .....	12
4.2.2 Storyboard.....	13
4.2.2.1 Splash Screen .....	13
4.2.2.2 Main Menu .....	14
4.2.2.3 How To Play .....	14

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4.2.2.4 Tampilan In-Game .....	15
4.2.2.5 Stan Rujak Cingur .....	15
4.2.2.6 Stan Bebek Songkem .....	16
4.2.2.7 Stan Nasi Bebek Madura.....	16
4.2.2.8 Stan Nasi Krawu .....	17
4.2.2.9 Stan Bakso Malang .....	17
4.2.2.10 Stan Pecel Madiun.....	18
4.2.2.11 Stan Taman Safari Indonesia 2 Prigen .....	18
4.2.2.12 Stan Kawah Ijen .....	19
4.2.2.13 Stan Taman Nasional Baluran.....	19
4.2.3 Karakter .....	20
4.2.4 Audio .....	20
4.3 Pembuatan Aset.....	21
4.3.1 Pembuatan Aset 3D .....	23
4.4 Pengembangan Game .....	28
4.4.1 Backsound.....	28
4.4.2 Pembuatan Antarmuka Pengguna.....	29
4.4.3 Membangun aplikasi.....	32
4.4.4 Alpha Testing.....	34
4.4.3.1 Pengujian Skrip .....	35
4.4.3.2 Hasil Pengujian .....	35
4.5 Pendistribusian .....	37
BAB V.....	38
5.1 Simpulan.....	38
5.2 Saran .....	38
DAFTAR PUSTAKA .....	39
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	40
LAMPIRAN .....	41





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan penelitian .....	7
Gambar 4.4.2.1 Flowchart aplikasi .....	12
Gambar 4.4.2.2 Sketsa Halaman Awal .....	13
Gambar 4.4.2.3 Sketsa Main Menu.....	14
Gambar 4.4.2.4 Sketsa Halaman How To Play.....	14
Gambar 4.4.2.5 Sketsa tampilan awal mula.....	15
Gambar 4.4.2.6 Sketsa stan Rujak Cingur .....	15
Gambar 4.4.2.7 Sketsa stan Bebek Songkem.....	16
Gambar 4.4.2.8 Sketsa stan Bebek Madura .....	16
Gambar 4.4.2.9 Sketsa stan Nasi Krawu.....	17
Gambar 4.4.2.10 Sketsa stan Bakso Malang.....	17
Gambar 4.4.2.11 Sketsa stan Pecel Madiun.....	18
Gambar 4.4.2.12 Sketsa stan Taman Safari Indonesia 2 Prigen .....	18
Gambar 4.4.2.13 Sketsa stan Kawah Ijen .....	19
Gambar 4.4.2.14 Sketsa stan Taman Nasional Baluran.....	19
Gambar 4.4.2.15 Sketsa Karakter.....	20
Gambar 4.4.3.1 Pembuatan asset stan Batik .....	21
Gambar 4.4.3.2 Pembuatan asset stan Tempat Wisata.....	21
Gambar 4.4.3.3 Pembuatan stan Makanan.....	22
Gambar 4.4.3.4 Tampilan 3D stan Batik.....	23
Gambar 4.4.3.5 Tampilan 3D stan Makanan .....	23
Gambar 4.4.3.6 Tampilan 3D Tempat Wisata .....	24
Gambar 4.4.3.7 Tampilan 3D ruangan.....	24
Gambar 4.4.3.8 Tampilan 3D dekorasi ruangan .....	25
Gambar 4.4.3.9 Tampilan dekorasi taman .....	26
Gambar 4.4.3.10 Tampilan dkeorasi dinding.....	26
Gambar 4.4.3.11 Tampilan dekorasi air mancur.....	27
Gambar 4.4.4.1 Pembuatan suara latar.....	28
Gambar 4.4.4.2 Tampilan halaman main menu .....	29
Gambar 4.4.4.3 Tampilan halaman How To Play.....	30
Gambar 4.4.4.4 Build aplikasi .....	32
Gambar 4.4.4.5.....	32
Gambar 4.4.4.6.....	33

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengunumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**DAFTAR TABEL**

Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan.....	10
Tabel 4.2 Audio.....	20
Tabel 4.3 Pengujian.....	35
Tabel 4.4 Hasil pengujian .....	35





**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Jawa Timur merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki beragam budaya. Di provinsi Jawa Timur terdapat banyak hal unik dan keberagaman diantaranya kerajinan batik, kuliner, dan destinasi wisata. Masih banyak dari masyarakat umum yang belum mengetahui keanekaragaman tersebut karena berbagai faktor. Saat ini, dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, banyak aspek kehidupan yang akhirnya harus beradaptasi dan mengikuti perkembangan. Perkembangan teknologi juga berdampak pada bidang pendidikan dan kebudayaan. Dengan adanya perkembangan teknologi, salah satu cara untuk mengenalkan keberagaman Jawa Timur adalah dengan adanya pameran virtual 3D.

### 1.2 Perumusan Masalah

Ada banyak keanekaragaman di Jawa Timur yang masih belum banyak diketahui oleh masyarakat luas. Keragaman Jawa Timur masih dipengaruhi oleh budaya provinsi Jawa Tengah, namun tidak semua keragaman tersebut sepenuhnya sama dengan Jawa Tengah. Karena setiap daerah di Jawa Timur memiliki ciri khasnya masing-masing. Rendahnya tingkat keingintahuan masyarakat menjadi salah satu faktor penyebab ketidaktahuan tentang keberagaman di Jawa Timur.

Begitu juga dengan destinasi wisata yang ada di Jawa Timur. Sebagai provinsi terluas di Pulau Jawa. Jawa Timur memiliki banyak tempat wisata yang menarik dan beragam dimana setiap daerahnya memiliki potensi wisata yang menjanjikan. Sebagian besar destinasi populer di Indonesia dapat ditemukan di provinsi ini, namun masih ada beberapa tempat yang belum diketahui oleh masyarakat luas. Penulis membuat proyek ini karena belum adanya pameran yang menampilkan pengenalan budaya dari Jawa Timur dengan tema pameran virtual 3D.

### 1.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari proyek ini adalah untuk memperkenalkan kekayaan ragam budaya di Provinsi Jawa Timur, dengan fokus pada tiga aspek utama, yaitu batik khas Jawa Timur, makanan tradisional, dan tempat-tempat wisata menakjubkan, pameran ini





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

bertujuan untuk memperkenalkan dan menghargai warisan budaya yang kaya di wilayah ini. Secara keseluruhan, mengangkat makanan, batik, dan tempat wisata yang berasal dari Jawa Timur adalah cara untuk menghormati dan mengapresiasi kekayaan budaya yang ada di daerah tersebut. Ini memiliki dampak positif pada pemertahanan budaya, pariwisata, ekonomi lokal, dan rasa identitas masyarakat Jawa Timur. Konsep pengenalan semua keberagaman tersebut akan diimplementasikan melalui suatu pameran virtual dalam bentuk 3D yang interaktif. Penulis mengembangkan pameran virtual 3D yang menyatukan elemen-elemen ini dalam satu platform karena pada pameran virtual 3D ini memungkinkan para pengunjung untuk menjelajahi berbagai stan pameran yang telah dipersiapkan, sekaligus menikmati gambar-gambar dan penjelasan yang mendetail mengenai setiap elemen yang dipamerkan dalam lingkungan virtual yang menarik.

### 1.4 Sistematika Penulisan

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang informasi umum yaitu latar belakang penelitian, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi penelitian terkait yang sebelumnya telah dilakukan dan teori yang diambil dari beberapa artikel yang berupa pengertian dan definisi.

#### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini berisi tentang metode yang akan digunakan dalam mengumpulkan data dan jenis penelitian yang akan dilakukan. Penjabaran proses bagaimana penelitian tersebut akan dilakukan dan objek penelitian.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Pada bab ini akan berisi mengenai perancangan dan realisasi dalam penelitian ini dan melakukan pengujian serta analisis dari pengujian yang telah dilakukan.

### BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran terhadap penelitian yang telah dilakukan yang memberikan masukan terhadap pengembangan penelitian tersebut.



#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Simpulan

Pameran virtual Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Timur adalah platform digital interaktif yang mempromosikan dan melestarikan budaya dan warisan Jawa Timur, Indonesia. Menggunakan gambaran tiga dimensi yang menarik dan berbagai sumber pendidikan, pameran ini memberikan peluang bagi penonton di seluruh dunia untuk menjelajahi dan menghargai kekayaan budaya yang dimiliki oleh Jawa Timur. Para pengunjung memiliki kesempatan untuk terlibat dalam pameran dengan menjelajahi dunia maya yang menyajikan stan-stan dari berbagai sudut pandang, bahkan berpotensi berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

### 5.2 Saran

Dari pelaksanaan penelitian ini terdapat saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca. Saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Mengunggah Pameran 3D ini ke platform website kebudayaan dengan menggandeng pihak Pemerintah terkhususnya Pemerintah Jawa Timur sehingga menjangkau audiens yang lebih luas.
2. Setelah peluncuran, penting untuk mendengarkan umpan balik dari pengguna. Hal ini akan membantu Anda untuk terus memperbaiki dan memperbarui aplikasi, serta mengatasi masalah yang mungkin muncul.
3. Bekerjasama dengan pemerintah Jawa Timur untuk mendukung mempromosikan budaya, wisata, dan makan dari Jawa Timur.
4. Bekerjasama dengan Sekolah dan Dinas terkait untuk membantu memperkenalkan pameran ini untuk menjadi sarana pembelajaran siswa untuk mempelajari dan mengerti akan tentang budaya Jawa Timur.
5. Dalam memanfaatkan platform ini, kita perlu memiliki rencana jangka panjang. Pertimbangkan strategi yang matang akan membantu dalam menjaga kesuksesan jangka panjang proyek ini.





## DAFTAR PUSTAKA

- Ciurea, C., Zamfiroiu, A., & Grosu, A. (2014). Implementing Mobile Virtual Exhibition to Increase Cultural Heritage Visibility. *Informatica Economica*, 18(2/2014), 24–31. <https://doi.org/10.12948/issn14531305/18.2.2014.03>
- Retnowati, D. N., & Nugraheny, D. (2020). Virtual Tour of Sadeng Beach Tourism Route Using The Multimedia Development Life Cycle. 1-12.
- Politeknik Negeri Bandung, Khairunnisa Adinda Dhiya Hasna, I., Bherti Kharoline, H., Politeknik Negeri Bandung, Ariani Noor, A., & Politeknik Negeri Bandung. (2021). Inovasi Virtual Exhibition Masa Depan. *Altasia : Jurnal Pariwisata Indonesia*, 3(1), 28–34. <https://doi.org/10.37253/altasia.v3i1.4369>
- Suprayogi, S., & Budi Eko, P. (2020). THE IMPLEMENTATION OF VIRTUAL EXHIBITION PROJECT IN ENGLISH FOR TOURISM CLASS FOR UNIVERSITY STUDENTS. *Academic Journal Perspective : Education, Language, and Literature*, 8(2), 87. <https://doi.org/10.33603/perspective.v8i2.4210>
- Artsteps*. (n.d.). Retrieved December 11, 2022, from <https://www.artsteps.com/view/635795149cfa02dbcbfcb534>
- Pameran AKAP 2022*. (n.d.). Retrieved December 11, 2022, from <https://www.artsteps.com/view/635795149cfa02dbcbfcb534>

### Hak Cipta :

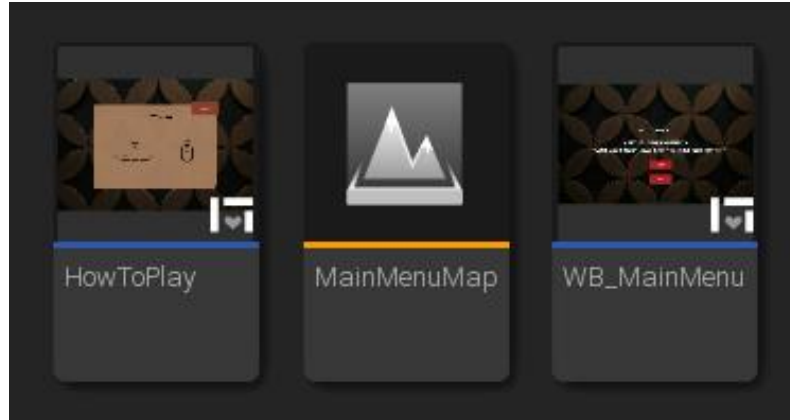
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



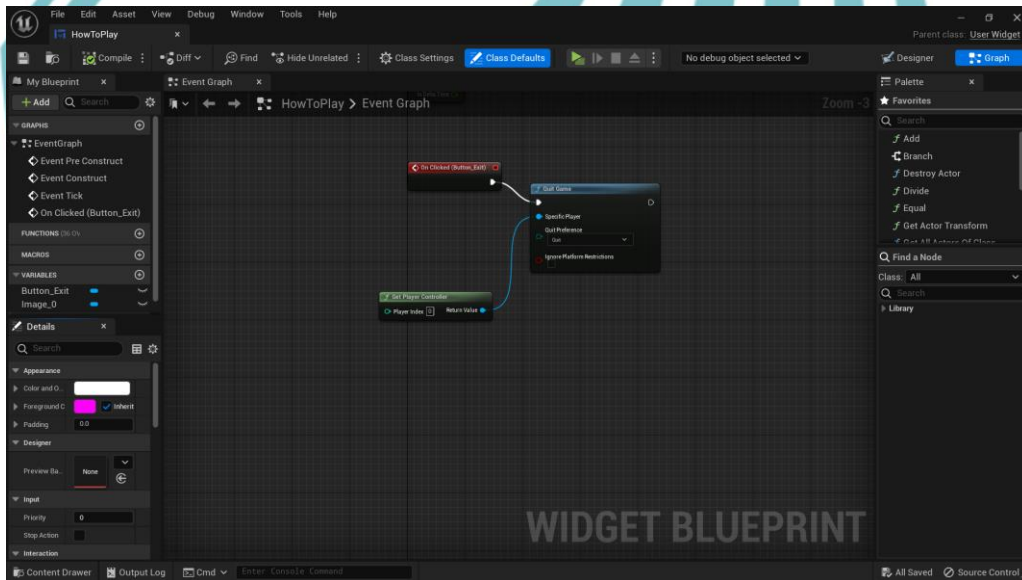
**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## LAMPIRAN



*File Level*



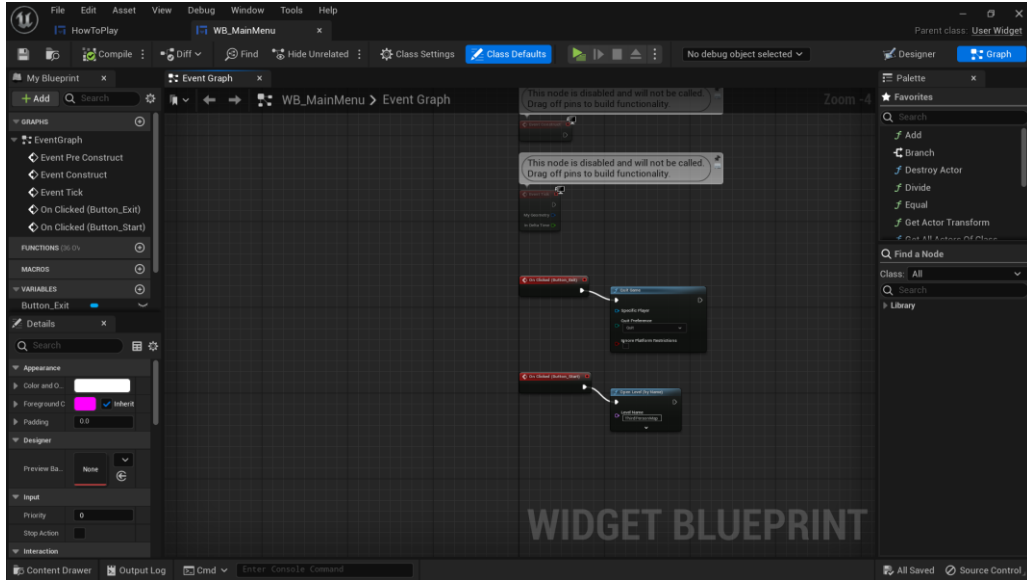
*Blueprint How To Play*



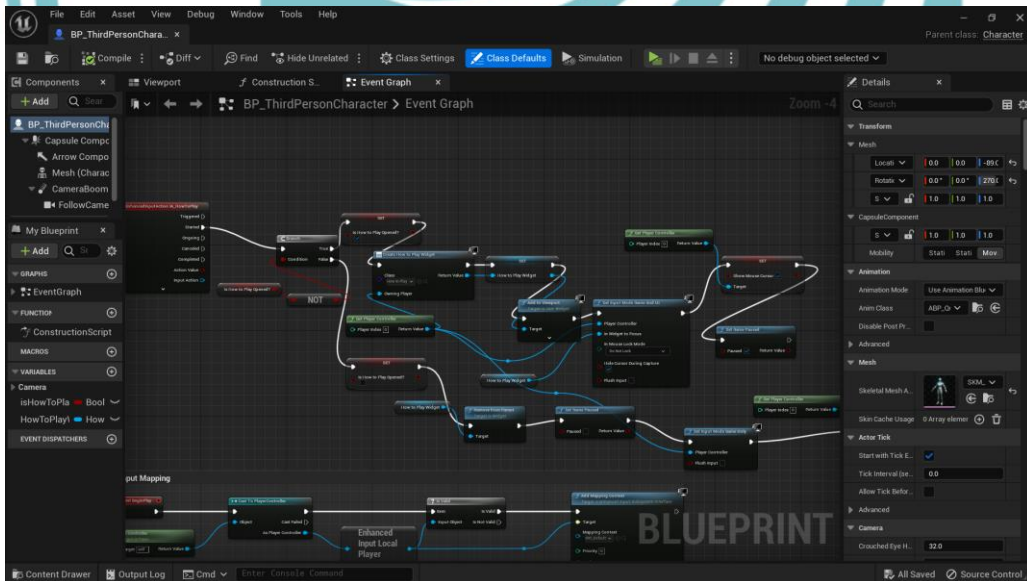
## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



*Blueprint Main Menu*

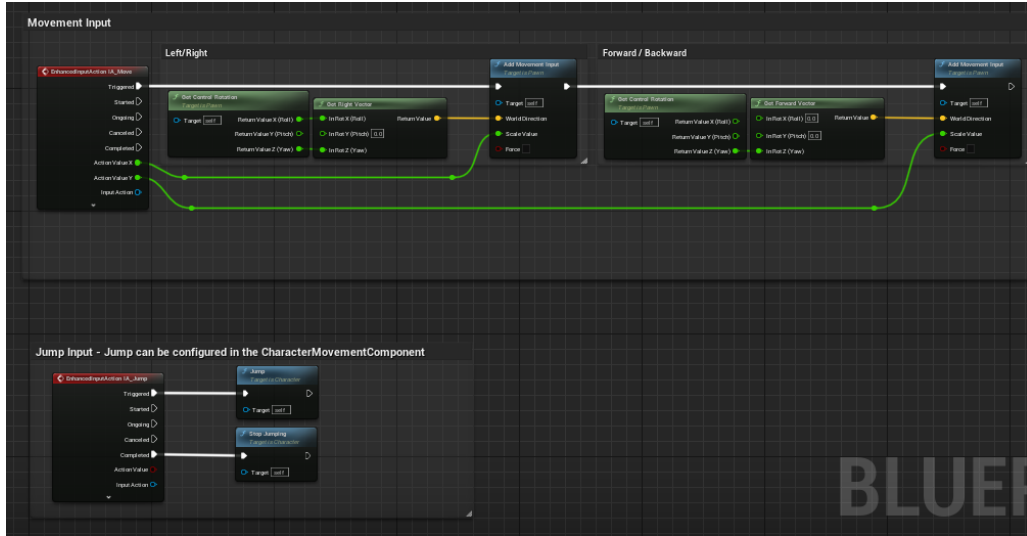


*Blueprint Karakter*

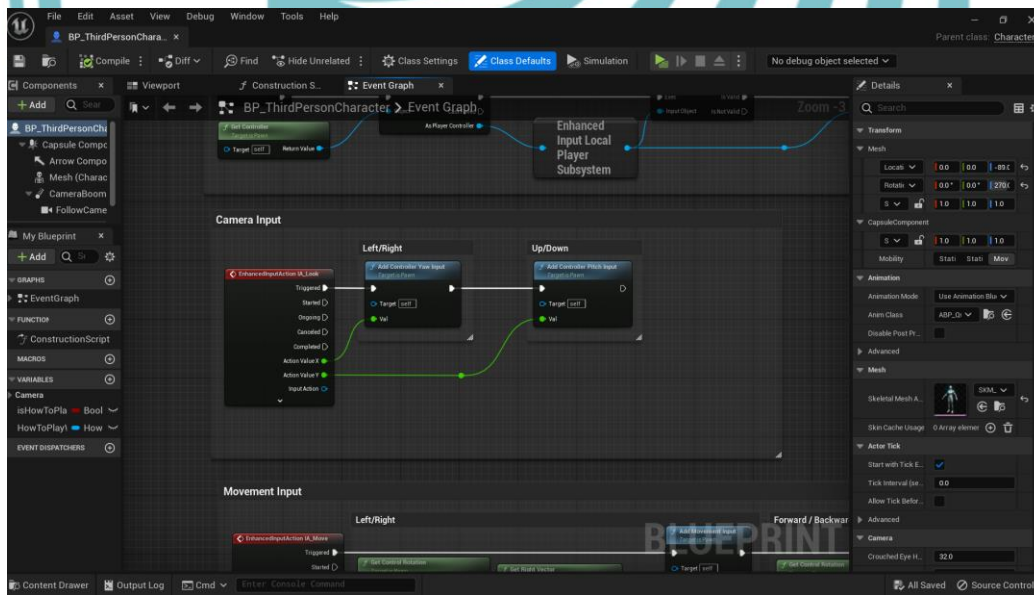


**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



*Blueprint Gerakan*



*Blueprint Kamera*